



Dieser Drache ist ein besonders harter Gegner gegen Ende der Story-Missionen. Sie müssen ihn erst verfolgen, bis er Ihnen dann im Zentrum eines Tempels in der Jade-See gegenüber tritt.

Stand-Alone-Völkerzwist

GUILD WARS FACTIONS

Knapp ein Jahr nach Erscheinen erweitert das derzeit originellste Online-Rollenspiel seine fantastische Welt um einen riesigen Kontinent, zwei Völker im Clinch und massenhaft wundervolle Ideen.

Bundesstaat Washington, genauer Seattle. Noch genauer: gar nicht weit weg von Valve (einmal über den Hügel in Bellevue) arbeitet

ArenaNet in einem unscheinbaren Bürogebäude. So gewöhnlich der Bau sein mag, so ungewöhnlich sind die Menschen darin. Die wagten es, ein

Online-Rollenspiel («Massively Multiplayer Online Role Playing Game», MMORPG) zu ersinnen, das a) keine monatlichen Gebühren verlangt und b) den Schwerpunkt nicht aufs Hochleveln der Charaktere legt, sondern auf deren Wettkampf. Resultat: Allein in Deutschland haben Schätzungen nach über 150.000 Spieler **Guild Wars** gekauft.

Für die (und natürlich auch für alle anderen Leser) haben wir auf dem Weg nach Seattle Flüge verpasst, Reisetaschen verloren – und schließlich bei ArenaNet jede Info zu **Guild Wars Factions** aufgesogen. Die eigenständige Erweiterung macht alles so wie das Hauptprogramm. Und dann macht sie alles anders. Dafür sorgen: zwei neue Klassen, 300 zusätzliche Fertigkeiten, ein neues Land mit frischer Optik, eine neue Geschichte rund um zwei Völker und ein zusätzliches PvP-System mit Allianzen.

Kleines Erinner-Mich

Von den Spielern wird **Factions** als Addon erwartet. Und wirklich: Man kann das Spiel als sol-

ches sehen, wenn man möchte. In Wahrheit wird es jedoch ein eigenständiges Programm, das weder **Guild Wars** auf Ihrem PC noch Wissen über den Vorgänger voraussetzt. Dennoch als Erinnerung: **Guild Wars** ist das erste Online-Rollenspiel, das komplett auf so genannte Instanzen setzt, also auf Karten-Kopien, die extra für Sie und Ihre Party erstellt werden. Man schickt Sie über eisige Gipfel, durch liebliche Täler, Sumpfland, Wüsten und auf Vulkaninseln, um das fantastische Reich Tyria vor einer finsternen Bedrohung zu retten. Dabei sammeln Sie wie in anderen MMORPGs Fertigkeiten für Ihren Mischcharakter. Der setzt sich aus zwei der Klassen Krieger, Waldläufer, Illusionist (Mesmer), Nekromant, Mönch oder Elementarmagier zusammen. Mit genug Einsatz haben Sie am Ende über 150 Angriffs- und Verteidigungsarten, dürfen aber nur acht davon mit in den Kampf nehmen. Kampf ist in **Guild Wars** nicht nur PvE (Player versus Environment, Gefechte gegen computergesteuerte Monster), sondern vor allem PvP (Player versus Player, Gerangel mit menschlichen





Im Player-versus-Player-Kampf beamt sich die neue Assassinen-Klasse zu den Gegnern und attackiert unter anderem mit Kombo-Angriffen: rechter Dolch, Fußtritt, beide Dolche.

Gegnern): Die namensgebenden Gildenkriege, eine mit 100.000 Dollar dotierte Weltmeisterschaft, die Turniere und die kleinen Arena-Scharmützel sollen Spieler bei der Stange halten, die der Story längst bis zum Ende gefolgt sind.

In Stein gemeißelt

Südöstlich der bekannten **Guild Wars**-Welt Tyria liegt Cantha. Als vor 200 Jahren zuerst der Herrscher des Landes bei einem Attentat und dann der Attentäter selber ums Leben kamen, erstarrten ein riesiger Wald und ein gigantischer Ozean zu Stein, so groß war die frei gesetzte Magie. Im versteinerten Wald leben nun die Kurzicks, die eine Vorliebe für Gothic-Fummel und Wasserspeier haben. Kathedralenartig ragen ihre in Bäume gemeißelten Siedlungen in den Himmel. Östlich davon, in der so genannten Jade-See, hausen die Luxons: ein Volk, das optisch an Piraten er-

innert. Kurzicks und Luxons mögen sich nicht sonderlich und bäugen die Lebensart der jeweils anderen mit Skepsis. Im Laufe der Story müssen Sie sich entscheiden, zu welcher Fraktion (Faction) Sie gehören wollen. Das passiert nicht über den Klick auf einen Button, sondern durch Sammeln so genannter Faction Points, die Sie erhalten, wenn Sie bestimmte Missionen im Auftrag der einen oder anderen Seite erledigen. Am Ende der Geschichte jedoch bedarf es beider Völker, um den Sieg über den wiedergekehrten Mörder des Herrschers zu erringen. Dann muss ein Team von 16 Charakteren (acht von jeder Seite) ran, um die **Factions**-Ausgabe von Voldemort zu besiegen.

Hauptsache Allianz!

Wozu diese Aufteilung, wenn am Ende sowieso alle zusammen kämpfen? Zum einen natürlich, um die Story voranzutreiben, zum anderen, um die

Spieler zu unterstützen, die Welt von Cantha aufzuteilen und um Ihnen und Ihrer Truppe Ruhm und Ehre zu verschaffen. Denn waren im Vorgänger noch die Gilden die größten Vereinigungen, werden es in **Factions** die Allianzen sein. Eine Allianz (maximal zehn Gilden) kämpft entweder für die Luxons oder für die Kurzicks. Allianzen, die sich besonders gut

schlagen, also besonders viele der besagten Faction-Points sammeln, bekommen Instanzen zugeteilt. Stellen Sie sich folgendes vor: Sie laden mit Ihrem Team in eine Story-Map, und es erscheint der Schriftzug »Diese Karte ist Teil des Luxon-Reichs und gehört der XYZ-Allianz«. Das ist ein bisschen cool, oder? Und noch cooler: Sollten Sie Mitglied der XYZ-Allianz sein,



Im versteinerten Wald lauern die so genannten Stone Reaper.



Zuerst geht es durch die lieblichen Landschaften, dann werden Sie die Stadt erkunden. Im Anschluss warten der versteinerte Wald und die Jade-See.

werden Sie von den auf der Karte befindlichen Nicht-Spieler-Charakteren (NPCs) Hilfe erhalten. Magier versorgen Sie mit Buffs (Unterstützungsaubern), Händler machen Ihnen bessere Preise. Die Allianz, die sich am allerbesten schlägt, wird gar über die jeweilige Hauptstadt herrschen und Zugang zu speziellen Orten erhalten. Sie dürfen etwa auf Balkonen stehen, auf die andere nicht gelangen,

und von dort hoheitsvoll in die Menge winken. Wir gehen davon aus, dass die Rivalität der Nationalitäten Korea, USA und Europa, die schon im normalen **Guild Wars** für eine Machtbalance sorgt, die Dominanz einer Super-Allianz verhindern wird.

Luxon vs. Kurzick

Wie gelangen Sie an Faction Points? Das passiert in den Story-Missionen, in denen Sie bei-

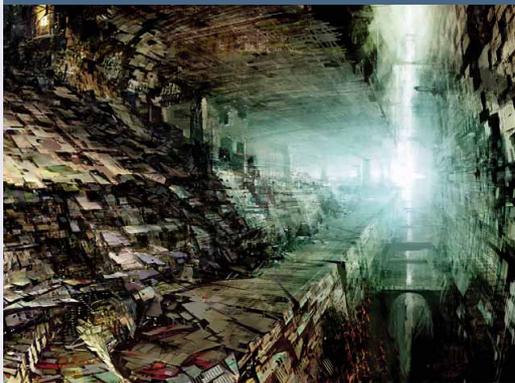
spielsweise Beutegegenstände zum NPC Ihrer bevorzugten Gruppierung tragen, oder auf speziell für den Völkerzwist entworfenen PvP-Karten (teilweise im Modus »16 gegen 16«). Auf diesen Karten geht es selten nur um das Auslöschen des anderen Teams, sondern zumeist um das Erringen der höchsten Punktzahl nach Ablauf der festgelegten Spielzeit. Wir hatten die Chance, eine Art Capture-

the-Flag-Map zu spielen: Zwei Teams müssen mehrere Altare verteidigen. Je mehr Altare dauerhaft im Besitz einer Mannschaft sind, desto mehr Punkte wandern auf das jeweilige Konto. Eine weitere Besonderheit dieser **Factions**-Karten: Es gibt keinerlei Sterbemaß (Reduzierung der Gesundheits- und Energiewerte nach einem Tod), und die Respawn-Zeit für einen getöteten Charakter liegt zwischen fünf und zehn Sekunden.

Dolche und Geister

In **Factions** starten Sie auf der Cantha vorgelagerten Insel Shing Jea. Dort erstellen Sie wie gehabt einen Misch-Helden und erfüllen zahlreiche Aufgaben. Wenn Sie schließlich aufs Festland übersetzen, sind Sie bereits zwischen Level 15 und 20. Ein Großteil des Programms besteht folglich aus High-Level-Arealen. Der Hauptgrund dafür kommt via Schiff ins Spiel, in Form von Charakteren aus Tyria. Denn sollten Sie **Guild Wars** besitzen und darin einen Re-

VOM KONZEPT ZUR STADT



So sieht der Entwurf der Slums der Stadt auf Cantha aus, den Art Director Daniel Dociu mit Tusche auf Papier zauberte.



Und so sieht ein kleiner Teil des von Spielern zu erforschenden Molochs im fertigen Guild Wars Factions aus.

cken ausreichend ausgebaut haben, dürfen Sie den nach der Installation von **Factions** in Löwenstein in ein Boot und in die neue Geschichte verfrachten.

Spieler, die sich für einen neuen Charakter entscheiden, haben neben den sechs bereits bekannten Klassen noch den Assassinen und den Ritualisten zur Auswahl. Ersterer ist ein Nahkampf-Held, der mit zwei Messern attackiert und ähnlich wie der Krieger Angriffe aufeinander aufbauen kann. Diese Klasse teilt gewaltig aus, verkräftet dafür aber nur ein paar Hiebe oder Zauber. Ihre Spezialität: Teleportation. In einem bestimmten Radius kann sich der Dolchakrobat von Gegner zu Gegner »beamen«. Wir hatten zum Beispiel viel Freude mit dem »Sicherheits-Teleport«: Der bringt Sie rasch zum anvisierten Feind, beamt Sie aber nach zirka 20 Sekunden wieder an den Ausgangspunkt zurück. So ist die Chance, dass der kaum gepanzerte Assassine dem Widersacher zum Opfer fällt, geringer. Ritualisten, die perfekten Unterstützer, versorgen das Team mit Buffs und setzen Geister aus, die Heilung schenken, Schaden absorbieren oder nahe Feinde selbstständig angreifen. Geister sind vor allem auf PvP-Karten hilfreich, auf denen es gilt, ein Areal zu verteidigen. Denn die Spektralwesen können sich nicht bewegen.

Für die beiden Klassen ersann ArenaNet insgesamt über 150 Fertigkeiten. Die restlichen 150 neuen entfallen auf die bekannten Klassen, darunter auch zahlreiche frische Elite-Skills.



GameStar bei ArenaNet, eingerahmt von massig Konzeptzeichnungen und Art Director Daniel Dociu (links) sowie World Designer Jess Lebow (rechts).

DIE NEUEN KLASSEN

Zwar wird es in Factions nur zwei neue Klassen geben, die fügen sich aber nach erster Einschätzung perfekt zu den bekannten sechs.



Der Assassine ist neben dem Krieger der zweite reine Nahkämpfer. Er teilt hohen Schaden in Kombo-Attacken aus, kann sich von Gegner zu Gegner teleportieren, verkräftet aber nicht viel.



Der Ritualist ist der perfekte Unterstützer. Er setzt unter anderem (ähnlich wie der Waldläufer) Geister ein, die das Team heilen, Feinde attackieren oder Schaden absorbieren.

Asiatisches Leckerli

Erinnert die Startinsel grafisch noch sehr an die ersten Stunden des Hauptprogramms, in denen Sie auf Blumenwiesen und in lauschigen Wäldchen Monster lustmeuchelten, wird es auf dem Kontinent regelrecht schräg. Dort wartet die Jade-See mit ihren seltsamen, in den Stein gehauenen Siedlungen, in denen rote und orange Lampons Farbtupfer ins Grünblau setzen. Dort wartet der versteinerte Wald, in dem Sie, stets von finsternen Statuen bebüßt, Ihrer Wege ziehen. Ein Großteil von Cantha jedoch besteht aus einer einzigen Stadt. Nahezu der gesamte nordwestliche Teil des Reichs ist damit bedeckt. Dieser Moloch, in den Jahrhunderten um mehrere Stockwerke

gewachsen, teilt sich auf in Katakomben, gigantische Slums, Bereiche für Gutbetuchte und in normale Straßen. Auf allem liegt asiatischer Touch. In Chapter 3, dem Nachfolger des Nachfolgers, wird alles wieder ganz, ganz anders. ArenaNet gewährte uns einen Blick auf Konzeptzeichnungen und Levels, aber verraten dürfen wir nichts.

Was noch?

Wenn Sie das hier lesen, haben Sie die neue PvP-Insel vielleicht selber schon gesehen. Denn noch vor Erscheinen von **Factions** will ArenaNet das aus **Guild Wars** bekannte »Grab der altherwürdigen Könige« (das Turnier) und andere Arenen auf einem Eiland zusammenführen. Ganz besonders begeistert haben uns die Trainingskarten, auf denen Sie sich mit den Fähigkeiten Ihres Charakters vertraut machen können. Anhand

von Dummys dürfen Sie testen, welchen Schaden welche Waffe anrichtet, wie groß der Radius der Zauber ist und was Ihre Rüstung eigentlich verkräftet.

In Sachen Weltmeisterschaft gibt es auch Neues zu vermelden: Die dauert zukünftig fast ein Jahr (Start im kommenden März) und soll in Saisons aufgeteilt werden. Je weiter die Weltmeisterschaft fortschreitet, desto mehr Punkte können pro Saison gewonnen werden. So haben auch jüngere Gilden eine Chance auf Teilnahme am Finale. Am Ende treten dann nicht die jeweils besten zwei Teams aus einer Region (Europa, Korea und USA) gegeneinander an, sondern schlicht die sechs Mannschaften mit dem höchsten Punktekonto. Hausgemachter Spielerkult: Vor jeder Saison sollen sich die Gilden neu anmelden müssen – inklusive Passbilder. **PET**

GUILD WARS FACTIONS

petra@gamestar.de

Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 31. März 2006

Entwickler: ArenaNet / NCSoft
Status: zu 90% fertig

Petra Schmitz: »Im Nachhinein betrachtet wäre ich wahrscheinlich sogar mit einem Paddelboot nach Seattle übersetzt für diesen Tag bei ArenaNet. Das Team hat sich für Factions jede Menge einfallen lassen. Die Allianzen werden den Spielerezusammenhalt fördern, das Reich Cantha wird sich laufend verändern, die Optik ist eine ganz andere. Und wie clever das alte Guild Wars eingebaut wurde – ich bin hin und weg! Wann ist denn endlich März?«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET